

PENERAPAN GAME BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI CERITA ANAK SDN KUTA PASIE.

Sinta¹, Syarfuni², Teuku Mahmud³

^{1,2,3}PGSD FKIP, Universitas Bina Bangsa Getsempena

sintashinta847@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of the Game Based Learning (GBL) model in improving students' creative thinking skills in children's story material at SDN Kuta Pasie. The background of this study is based on the low level of student engagement and creative thinking skills in Indonesian language learning, which is still dominated by conventional methods. This condition causes students to be less active, less enthusiastic, and have difficulty understanding and developing ideas creatively. This research uses a qualitative approach with a descriptive method. The subjects of this study were third-grade students of SDN Kuta Pasie. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The focus of the study includes the implementation process of GBL, student activities during learning, and students' creative thinking abilities after participating in the learning process. The results show that the implementation of Game Based Learning can create a more engaging, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Students become more active in learning, more confident in expressing opinions, and able to develop creative ideas in composing children's stories. In addition, creative thinking indicators such as fluency, flexibility, originality, and elaboration have improved. Supporting factors include interesting learning media and active student participation, while inhibiting factors include limited time and student readiness. In conclusion, the implementation of Game Based Learning is effective in improving students' creative thinking skills in children's story material in elementary schools

Keywords: *Game Based Learning, Creative Thinking, Children's Stories, Indonesian Language Learning, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi cerita anak di SDN Kuta Pasie. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih didominasi metode konvensional. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam memahami serta mengembangkan ide secara kreatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Kuta Pasie. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Fokus penelitian meliputi proses penerapan GBL, aktivitas siswa selama pembelajaran, serta kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani

mengemukakan pendapat, serta mampu mengembangkan ide-ide kreatif dalam menyusun cerita anak. Selain itu, indikator berpikir kreatif seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi mengalami peningkatan. Faktor pendukung dalam penerapan GBL antara lain media pembelajaran yang menarik dan keterlibatan aktif siswa, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu dan kesiapan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi cerita anak di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Berpikir Kreatif, Cerita Anak, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini menjadi sangat penting karena peserta didik diharapkan mampu menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan yang kompleks dalam kehidupan sehari-hari (Wibawa et al., 2021).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya menekankan pada pencapaian hasil belajar semata, tetapi juga pada proses pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Anggraini, 2021).

Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai fondasi dalam membentuk karakter serta kemampuan berpikir siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih sering

menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran (Sartika et al., 2026).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan ide-ide baru, mengembangkan gagasan, serta menemukan solusi terhadap suatu permasalahan secara inovatif. Dalam pembelajaran, kemampuan ini sangat penting untuk dikembangkan karena dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, berpikir kreatif juga dapat mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan gagasannya (Ayu Saputri et al., 2023).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita anak, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami isi bacaan, tetapi juga diharapkan mampu menafsirkan,

mengembangkan, serta menyusun cerita secara kreatif. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan dan mengembangkan ide secara kreatif. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat baca serta kurangnya inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran (Rohim & Rahmawati, 2020).

Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat serta kurangnya keberanian dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan

adalah *Game Based Learning* (GBL). *Game Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Xu et al., 2023).

Pembelajaran berbasis permainan memiliki keunggulan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dalam *Game Based Learning*, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat (Safitri et al., 2025).

Selain itu, *Game Based Learning* juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melalui permainan, siswa dihadapkan pada berbagai tantangan yang menuntut mereka

untuk berpikir secara fleksibel, mencari solusi, serta mengembangkan ide-ide baru. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Wibawa et al., 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan keterampilan siswa. Model pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, GBL juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kreatif, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah (Sartika et al., 2026).

Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita anak, diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, model pembelajaran ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Game Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Cerita Anak di SDN Kuta Pasie.” Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merasa perlu untuk melakukan lebih lanjut penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini diangkat dengan judul “Penerapan *Game Based Learning* Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Cerita Anak SDN Kuta Pasie.”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Kuta Pasie. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak mengalami peningkatan setelah diterapkannya *Game Based Learning* (GBL). Kemampuan ini tampak dari cara siswa menghasilkan ide baru, memberikan jawaban yang bervariasi, serta mengembangkan cerita berdasarkan imajinasi mereka.

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan secara langsung, tetapi juga diminta untuk melanjutkan cerita, menciptakan tokoh baru, dan mengembangkan alur berdasarkan pemahaman mereka. Kegiatan seperti ini memberi ruang kepada siswa untuk berpikir lebih luas dan tidak terpaku pada satu jawaban yang sama. Dalam beberapa aktivitas, setiap siswa mampu memberikan jawaban yang berbeda meskipun pertanyaannya serupa. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan pada kemampuan berpikir kreatif mereka.

Kemampuan kreatif siswa juga tampak ketika mereka mencoba menyelesaikan masalah dalam permainan melalui diskusi, percobaan berbagai kemungkinan, dan pengaitan informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Walaupun masih ada beberapa siswa yang cenderung meniru jawaban teman, guru berupaya mengembangkan kreativitas mereka melalui pertanyaan terbuka, suasana belajar yang tidak menekan, dan apresiasi terhadap setiap ide. Secara keseluruhan, *GBL* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Keaktifan dan Keberanian Siswa

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, keaktifan dan keberanian siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak meningkat setelah diterapkannya *Game Based Learning* (*GBL*). Keaktifan terlihat dari keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, sedangkan keberanian tampak dari partisipasi mereka dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan guru maupun teman.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dibandingkan

saat pembelajaran berlangsung secara konvensional. Ketika guru mengajukan pertanyaan, lebih banyak siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab. Dalam kegiatan permainan, siswa juga tampak bersemangat untuk mencoba, meskipun mereka belum sepenuhnya yakin terhadap jawabannya. Dalam diskusi kelompok, siswa saling bertukar pendapat dan bekerja sama untuk menemukan jawaban yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana yang mendorong partisipasi siswa secara lebih luas.

Walaupun demikian, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif karena sifat pemalu atau kurang percaya diri. Guru mengatasi hal tersebut dengan pendekatan personal, misalnya memberi pertanyaan yang lebih mudah terlebih dahulu dan melibatkan mereka dalam kelompok. Secara keseluruhan, *GBL* mampu meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa dalam pembelajaran cerita anak.

Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, penggunaan media pembelajaran pada materi

cerita anak berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar. Media yang digunakan guru bertujuan membantu siswa memahami isi cerita, meningkatkan minat belajar, serta mendukung penerapan *Game Based Learning* (GBL) agar pembelajaran lebih interaktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menggunakan media yang sesuai dengan materi, seperti teks cerita anak, dan media permainan sederhana yang menyerupai permainan ular tangga yang digunakan melalui aplikasi canva.

Media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dalam permainan, misalnya, siswa harus menjawab pertanyaan pada kartu soal sebelum melanjutkan langkah. Dengan demikian, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga tetap berfokus pada isi materi. Situasi ini membuat pembelajaran terasa lebih hidup dan kolaboratif.

Penerapan Game Based Learning (GBL)

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, penerapan

Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak telah berjalan cukup baik dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan. GBL diterapkan melalui permainan sederhana yang disesuaikan dengan materi, salah satunya permainan menyerupai ular tangga. Setiap langkah siswa ditentukan oleh lemparan dadu, lalu diikuti pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan isi cerita, seperti tokoh, alur, dan pesan moral.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan secara jelas dan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil agar semua dapat berpartisipasi. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak antusias, aktif berdiskusi, dan bersemangat menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan interaksi antarsiswa sekaligus membuat pembelajaran lebih bermakna.

Respons dan Minat Siswa

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, respons dan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita

anak dengan penerapan *Game Based Learning* (GBL) menunjukkan hasil yang positif. Sejak awal pembelajaran, sebagian besar siswa tampak tertarik pada kegiatan yang disajikan guru. Perhatian siswa lebih terfokus, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan keterlibatan mereka meningkat ketika guru mulai memperkenalkan permainan sebagai bagian dari pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif mengikuti setiap tahap permainan. Mereka tampak penasaran terhadap aturan, berusaha memahami pertanyaan, dan bersemangat untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membuat siswa lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, masih ada beberapa siswa yang pada awalnya terlihat pasif dan kurang percaya diri. Namun, melalui motivasi, pujian, dan suasana belajar yang nyaman, guru mampu mendorong mereka untuk mulai terlibat. Secara keseluruhan,

penerapan GBL terbukti mampu meningkatkan respons dan minat siswa terhadap pembelajaran cerita anak.

Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak mengalami peningkatan setelah diterapkannya *Game Based Learning* (GBL). Peningkatan motivasi ini terlihat dari semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, perhatian mereka terhadap materi, serta keinginan untuk terlibat aktif sejak awal hingga akhir kegiatan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias dibandingkan saat mengikuti pembelajaran biasa. Ketika guru menjelaskan bahwa kegiatan belajar akan dilakukan melalui permainan, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan tampak tidak sabar untuk memulai. Selama pembelajaran berlangsung, siswa aktif membaca cerita, berusaha memahami isi bacaan, dan mencoba menjawab pertanyaan agar dapat melanjutkan permainan. Keadaan ini menunjukkan adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar dengan lebih baik.

Selain itu, motivasi siswa juga terlihat dari ketekunan mereka saat mengerjakan tugas dan menjawab pertanyaan. Mereka tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan, tetapi mencoba kembali atau berdiskusi dengan teman. Walaupun masih ada beberapa siswa yang pasif, guru berusaha meningkatkan motivasi mereka melalui dorongan, pujian, dan kesempatan berpartisipasi. Secara keseluruhan, *GBL* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara cukup signifikan.

Pemahaman Materi

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, pemahaman siswa terhadap materi cerita anak menunjukkan peningkatan setelah diterapkannya *Game Based Learning* (*GBL*). Pemahaman ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menangkap isi cerita, mengenali unsur-unsur seperti tokoh dan alur, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan lebih mudah memahami materi ketika kegiatan dikaitkan dengan permainan. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya

membaca cerita, tetapi juga langsung mengolah informasi melalui pertanyaan yang diberikan dalam permainan. Mereka diminta menentukan tokoh, menjelaskan alur, dan menyampaikan pesan moral cerita. Kegiatan seperti ini membantu siswa memahami materi secara lebih aktif dan tidak sekadar menghafal isi bacaan.

Selain itu, pemahaman siswa juga terlihat dari kemampuan mereka menjelaskan kembali isi cerita dengan kata-kata sendiri, walaupun masih sederhana. Namun, masih ada beberapa siswa yang memerlukan waktu lebih lama untuk memahami materi. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan bimbingan tambahan, penjelasan ulang, serta memanfaatkan diskusi kelompok. Secara keseluruhan, penerapan *GBL* membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerita anak dengan cukup baik.

Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak mengalami peningkatan setelah diterapkannya *Game Based Learning* (*GBL*).

Kemampuan ini tampak dari cara siswa menghasilkan ide baru, memberikan jawaban yang bervariasi, serta mengembangkan cerita berdasarkan imajinasi mereka.

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan secara langsung, tetapi juga diminta untuk melanjutkan cerita, menciptakan tokoh baru, dan mengembangkan alur berdasarkan pemahaman mereka. Kegiatan seperti ini memberi ruang kepada siswa untuk berpikir lebih luas dan tidak terpaku pada satu jawaban yang sama. Dalam beberapa aktivitas, setiap siswa mampu memberikan jawaban yang berbeda meskipun pertanyaannya serupa. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan pada kemampuan berpikir kreatif mereka.

Kemampuan kreatif siswa juga tampak ketika mereka mencoba menyelesaikan masalah dalam permainan melalui diskusi, percobaan berbagai kemungkinan, dan pengaitan informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Walaupun masih ada beberapa siswa yang cenderung meniru jawaban teman, guru berupaya mengembangkan kreativitas mereka melalui pertanyaan

terbuka, suasana belajar yang tidak menekan, dan apresiasi terhadap setiap ide. Secara keseluruhan, *GBL* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan Menceritakan Kembali

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita anak mengalami peningkatan setelah diterapkannya *Game Based Learning (GBL)*. Kemampuan ini mencakup penyampaian isi cerita dengan bahasa sendiri, penyebutan tokoh dan alur, serta pengungkapan pesan yang terkandung dalam cerita. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menceritakan kembali isi cerita dengan cukup baik, baik secara individu maupun dalam kelompok. Mereka tampak lebih percaya diri saat berbicara di depan kelas dibandingkan pada pembelajaran biasa. Kegiatan permainan juga memberi kesempatan berulang kepada siswa untuk berlatih mengingat dan menyampaikan kembali isi cerita, misalnya ketika mereka harus menjelaskan bagian cerita, tokoh, atau alur setelah berhenti pada kotak tertentu dalam permainan.

Walaupun demikian, masih ada beberapa siswa yang belum mampu menyampaikan cerita secara runtut dan lengkap. Guru mengatasi hal tersebut dengan memberi contoh terlebih dahulu, membimbing latihan secara bertahap, dan memanfaatkan kerja kelompok agar siswa yang kurang percaya diri dapat belajar dari temannya. Secara keseluruhan, penerapan *GBL* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, khususnya dalam *retelling* cerita anak.

Pengalaman Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak berubah secara positif setelah diterapkannya *Game Based Learning (GBL)*. Pengalaman belajar dalam penelitian ini berkaitan dengan kenyamanan, keterlibatan, dan kesan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan suasana yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa tampak lebih gembira, antusias, dan menikmati kegiatan belajar karena pembelajaran tidak berlangsung

monoton. Mereka tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif bermain, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman dalam kelompok.

Meski begitu pada awalnya beberapa siswa sempat merasa bingung dengan aturan permainan karena belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis *game*. Namun, setelah guru memberi penjelasan dan contoh, mereka mulai memahami alur kegiatan dan ikut terlibat dengan baik. Guru juga berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif melalui arahan yang jelas, dukungan, serta motivasi yang membuat siswa merasa nyaman dan percaya diri. Secara keseluruhan, *GBL* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berkesan bagi siswa.

Ketertarikan terhadap Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak meningkat setelah diterapkannya *Game Based Learning (GBL)*. Ketertarikan ini terlihat dari perhatian siswa, rasa ingin tahu, dan

keterlibatan aktif mereka dalam setiap tahap pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih fokus ketika guru menggunakan permainan sebagai bagian dari kegiatan belajar. Mereka tampak tertarik mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir, memperhatikan instruksi guru, serta berusaha memahami jalannya permainan. Selain itu, siswa juga terlihat aktif bertanya dan mencoba memahami materi, bukan sekadar menunggu instruksi.

Walaupun demikian observasi menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang pada awalnya kurang tertarik karena terbiasa dengan pola belajar yang pasif. Namun, setelah permainan dimulai, mereka perlahan mulai ikut terlibat dalam kegiatan. Guru berperan penting dalam meningkatkan ketertarikan siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberi variasi kegiatan, dan menggunakan media yang menarik. Secara keseluruhan, penerapan *GBL* terbukti mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran cerita anak secara signifikan.

Kemudahan Memahami Materi

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, siswa menunjukkan kemudahan yang lebih besar dalam memahami materi cerita anak setelah diterapkannya *Game Based Learning (GBL)*. Kemudahan memahami materi dalam penelitian ini berkaitan dengan kemampuan siswa menangkap isi pembelajaran dengan lebih cepat, jelas, dan tanpa mengalami banyak kesulitan. Hasil observasi memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami cerita dengan lebih baik ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka menjawab pertanyaan dengan tepat, mengingat isi cerita, serta menjelaskan kembali tokoh, alur, dan inti cerita dengan bahasa mereka sendiri. Aktivitas permainan membantu siswa mengulang materi secara alami, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih kuat.

Meskipun demikian, masih ada beberapa siswa yang membutuhkan penjelasan ulang dan bimbingan tambahan karena kemampuan memahami materi setiap siswa berbeda. Guru mengatasi hal ini dengan memberi contoh yang lebih

sederhana, mengulangi penjelasan, dan memanfaatkan diskusi kelompok agar siswa dapat belajar dari teman-temannya. Secara keseluruhan, penerapan *GBL* terbukti membantu siswa memahami materi cerita anak dengan lebih cepat, aktif, dan efektif.

Kendala dalam Penerapan *Game Based Learning*

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, penerapan *Game Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran cerita anak tidak terlepas dari sejumlah kendala. Kendala tersebut muncul dari aspek waktu, pengelolaan kelas, serta perbedaan kemampuan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu. Kegiatan permainan memerlukan waktu yang relatif lebih lama, mulai dari penjelasan aturan, pelaksanaan permainan, hingga diskusi hasil. Akibatnya, guru harus mengatur alokasi waktu secara cermat agar seluruh rangkaian pembelajaran tetap dapat terlaksana. Selain itu, suasana belajar yang terlalu menyenangkan kadang membuat siswa terlalu ramai dan lebih fokus pada permainan daripada pada tujuan pembelajaran.

Selain itu, perbedaan kemampuan siswa juga menjadi tantangan. Siswa dengan kemampuan tinggi cenderung lebih cepat memahami aturan dan materi, sedangkan siswa lain membutuhkan bimbingan tambahan. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru memberikan penjelasan aturan secara berulang, mengatur waktu lebih efektif, membagi siswa ke dalam kelompok, dan terus mengingatkan bahwa tujuan utama kegiatan adalah belajar, bukan sekadar bermain. Secara keseluruhan, meskipun ada beberapa hambatan, kendala dalam penerapan *GBL* masih dapat diatasi dengan baik dan justru menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, penilaian kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi cerita anak dilakukan guru secara menyeluruh dan menyesuaikan kegiatan pembelajaran berbasis *Game Based Learning (GBL)*. Penilaian tidak hanya difokuskan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru

mengamati bagaimana siswa berpartisipasi dalam permainan, menjawab pertanyaan, mengembangkan ide, serta menyampaikan gagasan ketika diminta melanjutkan atau memodifikasi cerita. Dengan cara ini, kreativitas siswa dapat dinilai secara lebih alami dan sesuai dengan karakter pembelajaran yang aktif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru menggunakan beberapa indikator untuk menilai kreativitas siswa, seperti keunikan jawaban, kelancaran menyampaikan ide, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan mengembangkan alur cerita.

Meski demikian, guru masih menghadapi kendala karena tingkat kreativitas siswa berbeda-beda dan penilaian membutuhkan waktu lebih lama. Untuk mengatasinya, guru menggunakan penilaian yang lebih sederhana, seperti melihat keaktifan, variasi jawaban, dan keberanian siswa. Secara keseluruhan, penilaian kemampuan berpikir kreatif telah berjalan dengan baik dan sejalan dengan tujuan pembelajaran berbasis *GBL*.

Dampak Game Based Learning

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN Kuta Pasie, penerapan *Game Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak memberikan dampak yang positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Dampak tersebut terlihat pada meningkatnya minat belajar, keaktifan, pemahaman materi, keberanian berpendapat, serta kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah pembelajaran berbasis permainan diterapkan, suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan tidak monoton. Siswa tidak lagi hanya menjadi pendengar, tetapi aktif bermain, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi.

Selain meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan, *GBL* juga membantu siswa mengembangkan ide dan mengekspresikan imajinasi mereka dalam bentuk cerita. Namun, ada beberapa hal yang tetap perlu diperhatikan, seperti kecenderungan sebagian siswa terlalu fokus pada permainan dan penggunaan waktu yang lebih banyak. Meski begitu, secara umum manfaat yang

dihasilkan jauh lebih besar daripada kendalanya. Dengan pengelolaan yang baik, *GBL* terbukti memberi dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran cerita anak di kelas III SDN Kuta Pasie.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning (GBL)* pada materi cerita anak di kelas III SDN Kuta Pasie berdampak positif terhadap minat, motivasi, keaktifan, keberanian, pemahaman, kemampuan menceritakan kembali, hingga berpikir kreatif siswa. Temuan ini menegaskan bahwa unsur permainan tidak sekadar membuat suasana kelas lebih menyenangkan, tetapi juga mengubah posisi siswa dari penerima informasi menjadi peserta aktif yang terlibat dalam membaca, berdiskusi, menjawab, dan mengembangkan isi cerita. Dalam konteks ini, *GBL* bekerja bukan hanya sebagai variasi metode, melainkan sebagai strategi yang mendorong keterlibatan emosional, sosial, dan kognitif siswa secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan Julieth et al. (2024) yang melalui review sistematis terhadap 90 intervensi menyimpulkan bahwa gamifikasi berhubungan dengan

peningkatan *school engagement*, khususnya motivasi, partisipasi, dan kenikmatan belajar. Dalam penelitian ini, peningkatan minat, motivasi, dan keberanian siswa terlihat dari antusiasme, respons cepat, serta keberanian berpendapat saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang menyenangkan terbukti mampu mengurangi rasa takut salah dan meningkatkan partisipasi. Temuan ini relevan dengan Sánchez et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan platform tergamifikasi memberikan hasil signifikan pada pemahaman bacaan dan sikap positif terhadap membaca siswa sekolah dasar.

Penelitian Purnama et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV meningkatkan motivasi belajar, dari 53% menjadi 89%, serta motivasi dari 73,25% menjadi 82,79%. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa *Game Based Learning* mampu meningkatkan semangat dan keberanian siswa. Khoiriyah et al. (2026) turut membuktikan bahwa media *Wordwall* meningkatkan hasil belajar siswa, karena membantu

memahami tokoh, alur, dan pesan moral melalui aktivitas yang interaktif. Hal ini diperkuat oleh Putri & Hader (2023) yang menemukan peningkatan hasil belajar dari 50,68 dengan ketuntasan 36,36% pada pra-siklus hingga meningkat pada siklus berikutnya.

Selanjutnya, Sijabat et al. (2024) menegaskan bahwa Wordwall berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia, yang juga tercermin dalam meningkatnya antusiasme dan rasa ingin tahu siswa dalam penelitian ini. 'Aini et al. (2024) menyatakan bahwa media Wordwall tergolong sangat valid, praktis, dan efektif, dengan tingkat kepraktisan mencapai 95% dan efektivitas 89,5%, sehingga mendukung keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, Nisa' & Azmi (2024) melalui kajian literatur menyimpulkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi, minat, serta kreativitas siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan partisipasi, imajinasi, dan kreativitas siswa

Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut, dapat dipahami bahwa hasil penelitian

memiliki kesesuaian yang kuat dengan berbagai penelitian relevan dari jurnal Indonesia. *Game Based Learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, pemahaman, hasil belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada fokus materi cerita anak serta penekanan pada kemampuan menceritakan kembali dan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga memberi tambahan pemahaman bahwa *Game Based Learning* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran cerita anak karena mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan keterampilan berbahasa siswa secara lebih menyeluruh.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Game Based Learning* pada materi cerita anak di kelas III SDN Kuta Pasie telah terlaksana dengan baik melalui tahapan pembelajaran yang terstruktur, mulai dari kegiatan awal, inti, hingga penutup. Guru memanfaatkan media

seperti teks cerita, kartu soal, dan papan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penerapan model ini tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih menyenangkan, tetapi juga membuat siswa lebih mudah memahami unsur-unsur cerita anak, seperti tokoh, alur, dan pesan moral.

Aktivitas siswa selama pembelajaran menunjukkan perubahan yang positif. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan berani terlibat dalam kegiatan belajar, baik saat menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun saat menceritakan kembali isi cerita. Pembelajaran berbasis permainan juga membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mengikuti pembelajaran juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengemukakan ide, memberikan jawaban yang beragam, melanjutkan cerita, dan menyampaikan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Dengan demikian, *Game Based Learning* terbukti efektif untuk meningkatkan

aktivitas belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerita anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2021). Implementasi *Game Based Learning* dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 45–53.
- Ayu Saputri, N., et al. (2023). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 78–86.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggraini, D. (2021). *Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.
- Ayu Saputri, D., dkk. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap pengalaman belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 45–53.
- Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789

- Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Digital game-based learning and student motivation. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 1235–1255.
- Julieth, J., Ruiz, R., Dolores, A., & Sanchez, V. (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Front. Educ.*, 9(4), 1–10. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Khoiriyah, D. A., Taufik, T., Adi, N. R. M., & Agustina, Y. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Islam Al-Chusnaini Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 12(1), 1–12.
- Moleong, L. J. (2021). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mayarni, & Yulianti. (2020). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 67–75.
- Nisa', A., & Azmi, N. (2024). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page*, 5(4), 262–268.
- Purnama, A. I., Makkasau, A., & Adriawati, A. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning. *Pinisi Journal PGSD*, 5(2), 561–565.
- Putri, I. L., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090–10097.
- Pratiwi, L. (2023). Kreativitas siswa sekolah dasar dalam pembelajaran cerita anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 88–96.
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran keterampilan membaca dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–52.
- Rahmawati, N., & Kurniawan, A. (2021). Rasa ingin tahu sebagai dasar kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 101–110.
- Sánchez, G. P., Cózar-Gutiérrez, R., Olmo-Muñoz, J. del, & González-Calero, J. A. (2023). Impact of a gamified platform in the promotion of reading

- comprehension and attitudes towards reading in primary education. *Computer Assisted Language Learning*, 36(4), 1–25. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1939388>.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Daulay, M. A. J. (2024). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2562–2572.
- Safitri, R. R., et al. (2025). Dampak *Game Based Learning* terhadap kompetensi siswa dalam sains. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 120–130.
- Sartika, D., et al. (2026). Pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Modern*, 15(1), 33–41.
- Said-Metwaly, S., et al. (2020). Creative thinking and elaboration in education. *Thinking Skills and Creativity*, 35, 100–115.
- Saini, R. (2020). Karakteristik siswa kreatif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 44–52.
- Singgih Utomo Aji. (2024). Konsep berpikir kreatif dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 12–20.
- Torrente, J. (2020). Game-based learning: Principles and applications in education. *Computers & Education*, 150, 103–110.
- Ulfa, S., et al. (2022). Implementasi *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 134–142.
- Wiseza, F., & Andini, R. (2020). Pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 75–83.
- Widiasworo, E. (2020). *Strategi pembelajaran kreatif di sekolah dasar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wibawa, S., dkk. (2021). *Inovasi pembelajaran berbasis Game Based Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Xu, M., Luo, Y., Zhang, Y., Xia, R., Qian, H., & Zou, X. (2023). Game-based learning in education: A review. *Journal of Educational Technology*, 14(3), 200–210.
- Zulhriyah, A. (2021). Peran cerita anak dalam pembentukan karakter. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 25–33.